Lærervejledning

SPILLET OM EUs FREMTID

- Et forhandlingsspil om EU, flygtninge og den økonomiske krise

Udgivet i 2017 med støtte fra Undervisningsministeriets udlodningsmidler af Demokrati i Europa Oplysningsforbundet (DEO).

DEO UNDERVISNING

Spillet om EU's fremtid

Dette rollespil er designet til at kunne afvikles på 5 lektioner á 45 minutter med begrænset forberedelse. Spillet kan tilpasses som introforløb eller afslutning på et forløb om EU. Det kan både bruges i grundskolens ældste klasser og på ungdomsuddannelserne. Det optimale antal deltagere er 55-110.

Niveau:
Samfundsfag i gymnasiet eller grundskolen.
Antal spillere:
55-110 elever
Antal spilleledere:
2-4 undervisere
Tidsforbrug:
5 lektioner á 45 min.
Forberedelse:
1-2 lektioner á 45 min.

DEO er nonprofit og alle vores undervisningsmaterialer er gratis til rådighed på nettet. Der ligger også en videovejledning, PowerPoint og introvideo til spildagen.

Vi har lavet en trykt udgave af spillet som kan købes for 800 kr. Det består af en kasse med 11 forskellige A3 spilleplader, bordskilte til 10 lande, 4 interessenter og 5 medier, 53 forskellige rollekort, faktaark i 20 eksemplarer, bordplan, 100 ludobrikker, 28-sidet hæfte med 4 forløbsplaner samt 8-sidet lærervejledning.

www.undervisning.deo.dk/rollespil

Formålet med spillet

Målet med rollespillet er at give eleverne indsigt i tre centrale udfordringer, som EU står overfor: Flygtningekrisen, den økonomiske krise og retningen for EU-samarbejdet fremover. Spillet giver viden om, hvordan EU-samarbejdet fungerer, hvilke interesser og ressourcer de forskellige lande har og giver klare oplevelser af, hvad kernen i EU's udfordringer består af. Eleverne engageres i realistiske problemer og forhandlinger i EU og anspores til at søge løsninger og fremlægge faglige analyser.

Gennem rollespillet lærer eleverne at argumentere for et synspunkt, danne alliancer og indgå kompromisser. De træner en lang række kompetencemål og bevæger sig igennem store dele af det obligatoriske stof i samfundsfaget. Særligt i forhold til internationale forhold, politik og økonomi.

Rollespillet vækker elevernes nysgerrighed på samfundsfaglige problemstillinger ved at få dem til at overveje, diskutere og forhandle sig frem til løsninger på en række udfordringer. Hvordan kan EU-landene skabe vækst og arbejdspladser? Hvordan kan EU-landene håndtere eller stoppe flygtningestrømmene? Hvordan skal EU-samarbejdet fungere i fremtiden?

Op til spilledagen

GRUPPEDANNELSE: Før spillet skal de 55-110 deltagende elever fordeles i grupper. Der skal være 4-6 elever i hver gruppe. Der er i alt 10 lande, 4 interessegrupper og 5 medier i spillet. Hvis der er færre end 75 elever, kan grupperne pilles ud i denne rækkefølge: Sladderspalten, Holland, Fagbladet, Dagbladet Fædrelandet, Danmark. På hjemmesiden findes en detaljeret guide til gruppedannelse.

LÆS ROLLEKORT: Eleverne bør læse og sætte sig ind i deres roller, inden spillet starter. Meget gerne sammen med deres gruppe. Det er vigtigt at understrege over for eleverne, at de skal arbejde sammen om at formulere og præsentere gruppens politik, danne alliancer med de andre lande og interessegrupper og forsøge at plante historier i medierne.

FORHÅNDSVIDEN: Eleverne skal helst kende lidt til EU's institutioner, så de ved, hvad et topmøde og et ministerrådsmøde er. I kan også arbejde mere intensivt med EU på forhånd, for at højne kvaliteten af argumenterne i spillet. Du kan finde relevante temapakker og forløb til både grundskole og gymnasieniveau på hjemmesiden: undervisning.deo.dk

Forberedelse af spilledagen

På spillets hjemmeside finder du flere forskellige videomaterialer:

- En video med **lærervejledning**, hvor dagens opgaver gennemgås.
- **Introvideo**, der vises for alle deltagere i starten af spilledagen.
- En forberedelsesvideo til **gymnasieeleven**, der bør ses som lektie før spillet.
- En forberedelsesvideo til **grundskoleeleven**, der bør ses som lektie før spillet.

Du finder videoerne og tilhørende PowerPoint præsentation på spillets hjemmeside: www.undervisning.deo.dk/rollespil

Spilleledere – lærernes roller

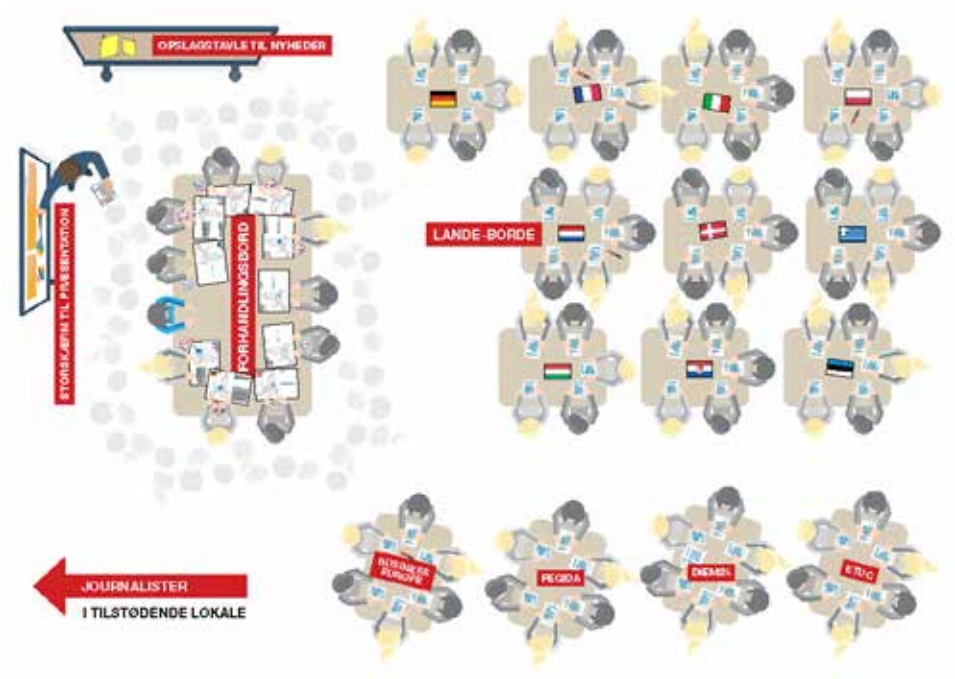
Donald Tusk leder som EU's præsident (formand for Rådet) forhandlingerne mellem EU-landenes regeringer. En af lærerne spiller Donald Tusk og er den primære spilleleder. Læs hele vejledningen, gennemgå alle rollekort og se alle instruktionsvideoerne som forberedelse til dagen.

Redaktøren for de fem medier. Du skal læse journalisternes artikler, inden de printes, offentliggøres på PowerPoint eller slås op i netforum (f.eks. en dedikeret Facebookgruppe eller Wordpress-blog). Se drejebogen for redaktør og journalister.

Spilleledere. En eller flere lærere. Jeres vigtigste rolle er at vejlede grupperne og anspore interessegrupperne til interventioner. Du/I skal desuden sørge for øvrige praktiske forhold og rekvisitter. Se videoen med lærervejledning.

Programskitse for spilledagen

Tidsforbrug	Programpunkt
30 min.	Velkomst og gennemgang af dagens program. Afspil introvideo. Eleverne går i grupper og fordeler roller internt.
60 min.	**1. session: Ministerrådsmøde om økonomi** Finansministrene skal forhandle om råderum til investeringer, skattelettelser og fælles prioriteter. ETUC og BusinessEurope planlægger og udfører interventioner. *Forberedelse ca. 30 min. og forhandling ca. 30 min.*
70 min.	**2. session: Ministerrådsmøde om flygtninge** Udenrigsministrene skal forhandle om fordeling af flygtninge og en aftale med Tyrkiet. DiEM25 og Pegida planlægger og udfører interventioner. *Forberedelse ca. 30 min. og forhandling ca. 40 min.*
45 min.	**3. session: Topmøde om EU's fremtid** Stats- og regeringsledere skal holde store taler om EU's fremtid og drage konklusioner på dagens forhandlinger. På det efterfølgende europæiske folkemøde skal DiEM25, Pegida, ETUC og BusinessEurope fremlægge fire veje for EU's fremtid. *Forberedelse ca. 25 min. og fremlæggelse ca. 20 min.*
20 min.	**Afslutning** med elevernes valg af EU's fremtid.



Opsætning og rekvisitter

Rollespillet skal foregå i et stort lokale med siddepladser til alle deltagende elever. Der skal være et mindre redaktionslokale til journalisterne tæt på.

Grupperne skal sidde ved hver deres bord med et skilt der viser, hvilket land eller hvilken interesseorganisation, de repræsenterer.

I skal bruge et stort forhandlingsbord med 11 stole omkring, en til hver af landenes ministre og en til rådsformanden, Donald Tusk. Eventuelt ti stole til rådgiverne, som skal sidde eller stå lige bag ministrene.

Ministrene skal have hver sin spilleplade og en skål til karameller foran sig. Alle skal kunne se pladen og skålen. I 2. session stilles ludobrikker og spillepladen med båden i midten af bordet. De elever, der ikke er en del af forhandlingerne, står rundt om bordet og følger med.

Rekvisitter

- **Glasskåle.** En glasskål per landegruppe plus tre investeringsskåle til 1. session (til brug for Donald Tusk). Der er brug for seks større skåle og syv mindre skåle.
- 477 **karameller** fordelt i poser med 168 til Tyskland, 122 til Frankrig, 91 til Italien, 38 til Holland, 24 til Polen, 15 til Danmark, 10 til Grækenland, 6 til Ungarn, 2 til Kroatien og 1 til Estland.
- **Børnechampagne** til at dele ud i starten af 1. sessions forhandlinger og eventuelt også i 2. session. Det skal se eksklusivt ud. Det kan være saft i vinglas til i alt 26 personer: Ministrene plus rådsformand og den repræsentant fra BuisnessEurope, der holder talen.
- **Materialer** til plancher, bannere og flyers til interessegrupperne.
- **Computere** til journalisterne, minimum én per medie. Desuden en printer og opslagstavle, eller en projektor, der viser artiklerne (der kan lægges op på en netplatform eller lignende).
- **Mikrofoner** til forhandlinger og taler. Det kan være svært at høre det hele ellers.
- Spillebræt, landeark og 100 ludobrikker. Alt sammen inkluderet i spilpakken fra DEO.
- Stopur til synlig tidtagning.

Drejebog for spillets forløb

Velkomst og intro
Donald Tusk byder velkommen til dagen.

Introvideoen til dagen afspilles for alle elever (varighed: 8 minutter). Her gennemgås alle dele af spillet, og der gives konkrete eksempler på, hvordan forhandlinger og forberedelse foregår.

Dagens program med præcise klokkeslæt for sessioner, frokost og pauser præsenteres af Donald Tusk. Brug det PowerPoint, der findes på spillets hjemmeside som udgangspunkt. De øvrige spilleledere og redaktøren præsenteres og journalisternes lokale udpeges.

Donald Tusk er den primære spilleleder. Han holder styr på tiden, indkalder til forhandlingsrunder, opsummerer beslutninger og afgør om, der kan findes kvalificeret flertal for forhandlingsresultaterne.

Regler i forhandlingerne
Beslutningerne på dagens topmøder tages med kvalificeret flertal. Det betyder, at et flertal af lande og mindst 65% af EU's befolkningstal står bag beslutningen. I spillet vil det sige, at mindst seks lande, der repræsenterer mindst 65 procent af befolkningen i EU, skal stemme for.

Som tommelfingerregel betyder det, at mindst seks lande, inklusive de tre største lande skal stemme for. Et stort land kan stemmes ned, hvis de fleste af de andre lande kan blive enige. Se landenes andele af den samlede befolkning i EU på fakta-arket i elevmaterialet.

Når der er behov for det, giver formanden ministrene ti sekunder til at snakke med deres rådgivere. Formanden kan derefter tage en lynrunde for at få overblik over alle landes positioner. Donald Tusk gør løbende status over, hvad landene er enige og uenige om og formulerer evt. kompromisforslag (hvis ikke landene selv sørger for det), som ministrene skal stemme om.

Hvis der ikke kan opnås kvalificeret flertal for noget beslutningsforslag i en session – trækker Donald Tusk den tyske forhandler til side og laver en lokumsaftale, som herefter gælder som vedtaget.

Interventioner i forhandlingerne
ETUC, BusinessEurope, Pegida og DiEM25 kan alle lave interventioner i forhandlingerne. Det er afgørende, at spillelederne har besluttet rammerne for interventioner, men ellers er det Donald Tusk, der beslutter, hvad der er muligt.

Interventionsmuligheder for interessegrupperne:

ETUC:
Generalstrejke (mest oplagt under økonomiforhandlinger, kan kun bruges én gang) hvor hvert medlem af ETUC må tage 10 karameller fra en valgfri skål – som "gidsel" – indtil finansministrene har givet sig tilstrækkeligt i forhold til deres krav. ETUC vurderer selv, hvornår nok er nok. De kan også vælge at spise nogle af karamellerne i protest mod regeringerne.

BusinessEurope:
Champagnebrunch (mest oplagt under økonomiforhandlinger, men kan genbruges) umiddelbart før ministrene starter forhandlinger. BusinessEurope serverer kaffe eller champagne og får 2 minutter til at give deres bud på, hvor forhandlingerne bør ende.

Pegida:
Demonstration (under flygtningeforhandlingerne) mod flere flygtninge. Alle lande med borgerlige regeringer må rejse sig og snakke med Pegida om en løsning. (Danmark, Tyskland, Ungarn, Polen, Kroatien og Estland).

DiEM25:
Demonstration (kan bruges i alle sessioner) mod korruption og demokratisk underskud. DiEM25 kan få Grækenland, Frankrig og Italien til at rejse sig fra forhandlingerne og snakke en løsning med dem.

1. session: Ministerrådsmøde om økonomi

Her skal finansministrene forhandle om, hvad det økonomiske råderum (karamellerne) skal bruges til. Ministrene har et begrænset antal penge, så jo flere de putter i en fælles kasse, jo færre har de tilbage til nationale velfærdsgoder (holdet kan spise karamellerne).

Præsentation
Sessionen starter med, at Donald Tusk kort præsenterer, hvad der forhandles om og hvordan. Der er et introslide i PowerPoint til formålet. Man kan også genspille klippet om økonomiforhandlingerne fra introvideoen.

Forberedelse
Derefter skal ministrene og rådgiverne forberede forhandlingerne. De formulerer og promoverer deres holdninger både i medierne og ved at danne alliancer med andre lande og med interessegrupperne. Interessegrupperne forsøger at påvirke ministrene, laver plancher og forbereder demonstrationer eller andre interventioner. Journalisterne skriver og udgiver artikler.

Forhandling
Finansministrene sætter sig til forhandlingsbordet. Deres særlige rådgivere sidder lige bag dem, så de har en at sparre med. De resterende elever står rundt om og følger med i forhandlingerne. Det er muligt for dem at klappe eller buhe i forhold til forhandlingsresultater. Donald Tusk styrer hvor meget det må fylde, så forhandlingerne rent faktisk kan gennemføres.

Forhandlingernes indhold
Det økonomiske råderum skal prioriteres i forhold til tre forskellige fælles kasser (glasskåle):

1. Penge til EU's **fælleskasse** til at håndtere fælles klimaudfordringer, terrortrusler og flygtningeproblemer.
2. Offentlige **investeringer** for at skabe flere arbejdspladser.
3. **Skattelettelser** og mindre bureaukrati til erhvervslivet.

Landene har en interesse i at beholde pengene hjemme i deres eget land. For eksempel til velfærd (at holdet spiser deres egne karameller) eller til at betale for senere udfordringer.

OBS: I denne forhandling er det muligt at gøre spillet lettere for eksempelvis folkeskoleelever. Man kan nøjes med at operere med en enkelt skål, som udgør EU's fælleskasse. Forhandlinger drejer sig så om, hvor mange ressourcer landene vil afse til EU-samarbejdet.

Forhandlingernes forløb

1. **Donald Tusk** fordeler karameller og introducerer investeringsskålene.
2. **Spillelederne** inddrager karameller fra Grækenland (3 stk.), Italien (5 stk.) og Frankrig (3 stk.) som tilbagebetaling på lån.
3. **Redaktøren** giver journalisterne ordet, så de kort kan præsentere overskrifterne på deres artikler fra forhandlingsfasen. Et eller flere medier bør kunne "breake" historier om generalstrejken.
4. **BusinessEurope** intervenerer med champagnebrunch og præsenterer deres syn på, hvad det økonomiske råderum skal bruges til. Et eller flere medier kan skrive om erhvervslobbyisme som et problem i EU.
5. Bordrunde, hvor hver af **finansministrene** fremlægger deres forhandlingsudspil: Hvor mange karameller vil deres land lægge i de tre investeringskasser og hvorfor?
6. **ETUC** (gerne støttet af sympatisører fra landegrupper, DiEM25 og/eller Pegida) afbryder mødet med en generalstrejke med demonstrationer – *se interventionsmuligheder i reglerne ovenfor.*
7. Forhandlingerne går i gang. **Finansministrene** skal beslutte, hvor mange karameller hvert land skal lægge i den fælles kasse. **Donald Tusk** leder forhandlingerne og formulerer kompromisforslag, som ministrene skal stemme om. *Se regler for forhandlinger.*

Forhandlingernes forløb

1. **Donald Tusk** introducerer forhandlingerne.
2. **Redaktøren** giver journalisterne ordet, så de kan læse overskrifterne på deres artikler op.
3. **BusinessEurope** har mulighed for at intervenere og servere champagnebrunch for udenrigsministrene (se reglerne for forhandlinger ovenfor).
4. Bordrunde, hvor **udenrigsministrene** præsenterer deres forhandlingsudspil: Hvor mange flygtninge er landet villigt til at tage og hvorfor? De skal også oplyse, om de vil tage imod tilbuddet fra Tyrkiet og i så fald, hvem der skal betale de 25 karameller.
5. **PEGIDA** og **DiEM25** bør gennemføre interventioner – for eksempel demonstrationer som beskrevet ovenfor – med støtte fra medlemmer af de øvrige grupper. Demonstrationerne bør koordineres med medierne, så de kan blive varslet i starten af forhandlingerne.
6. Forhandlingerne går i gang:
   a. Vil de tage imod Tyrkiets tilbud og i så fald, hvem skal betale de 25 karameller.
   b. Fordeling af de resterede flygtninge. Hvis det ikke lykkes, drukner de flygtninge, der ikke er fordelt. **Donald Tusk** smider ludobrikkerne i skålen med vand.
7. Parallelt med beslutningsforløbet udvikler flygtningesituationen sig:
   a. Breaking news fra **Sladderspalten**: Storm på vej! Hvis ikke 75 af flygtningene er fordelt i løbet af de næste fem minutter (brug stopuret), drukner ti af dem. **Donald Tusk** afgør hvornår interventionen finder sted (efter aftale med **redaktøren**).
   b. Der afrundes med "breaking news" fra **Dagbladet Solidaritet**: Døden på Middelhavet! Hvis ikke alle flygtningene er fordelt drukner de sidste.
8. **Donald Tusk** runder forhandlingerne af. Han opsummerer resultaterne af de to møder og lægger op til, at landene tager dem med i deres overvejelser, når de skal formulere talen med visioner for EU på dagens topmøde.

2. session: Ministerrådsmøde om flygtninge

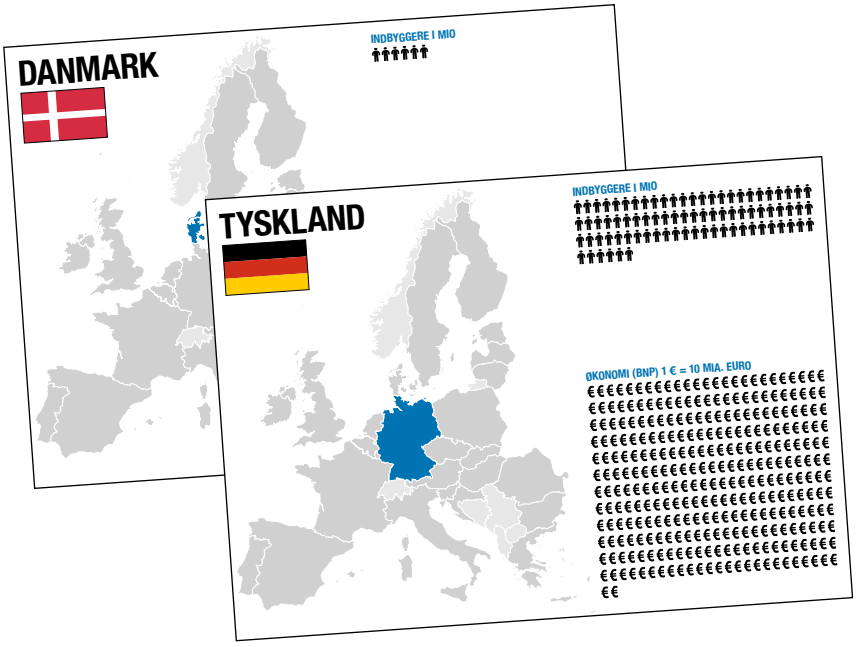
Her skal udenrigsministrene forhandle om fordeling af flygtninge. Midt på bordet står et spillebræt med omridset af en båd. Ovenpå står 100 ludobrikker, der symboliserer 100.000 flygtninge på vej til EU. Udenrigsministrene skal beslutte, hvordan de vil fordele de 100 ludobrikker mellem sig. Når et land har forpligtet sig, flytter ministeren det antal flygtninge, landet har forpligtet sig til, over på landets spillebræt. Donald Tusk har en stor skål med vand, der symboliserer Middelhavet.

Præsentation
Donald Tusk indleder sessionen med en kort præsentation af, hvad ministrene skal forhandle om og hvordan. I kan eventuelt genspille klippet om flygtninge fra introvideoen. Donald Tusk præsenterer et tilbud fra Tyrkiet om at tilbageholde 30 flygtninge, hvis de får 25 karameller og lovning på, at forhandlingerne om tyrkisk medlemskab af EU genåbnes. Der er et introslide med tilbuddet i PowerPoint oplægget.

Forberedelse
Derefter er det tid til at forberede forhandlingerne. Ministrene formulerer og promoverer deres holdninger både i medierne og ved at danne alliancer med andre lande og interessegrupper. Især DiEM25 og Pegida skal meget aktivt forsøge at påvirke politikerne, lave plancher og forberede demonstrationer. De bør også mobilisere medlemmer af landegrupper og evt. også ETUC og BusinessEurope til disse interventioner. Journalisterne skriver og udgiver artikler.

Forhandling
Udenrigsministrene sætter sig til forhandlingsbordet. Deres særlige rådgivere sidder lige bag dem, så de har en at sparre med. De resterende elever står rundt om bordet og følger forhandlingerne. Det er muligt for dem at klappe eller buhe i forhold til forhandlingsresultater. Donald Tusk styrer hvor meget det må fylde, så forhandlingerne rent faktisk kan gennemføres.

Forhandlingernes indhold
De 100 flygtningebrikker skal fordeles mellem EU-landene. Tyrkiet tilbyder at tilbageholde 30 flygtninge, hvis de får 25 karameller som betaling og visumfrihed for deres borgere. De flygtninge, der ikke kan fordeles drukner i Middelhavet (smides i vandskålen af Donald Tusk).



3. session: Topmøde om EU's fremtid

Stats- og regeringslederne forbereder (sammen med deres grupper) en 2 minutter lang tale om deres vision for EU. De skal inkludere resultater fra de to foregående sessioner og meget gerne koordinere deres forslag med andre lande eller interessegrupper.

Topmødet og de enkelte stats- og regeringsledere introduceres af Donald Tusk. Det er en fordel, at have en flot talerstol sat op – og det fungerer godt at vise et dias fra PowerPoint præsentationen bag eleven, der holder tale, med et billede af den virkelige verdens statsleder.

Efter topmødet introducerer Donald Tusk det europæiske folkemøde og hver interessegruppe – Pegida, DiEM25, ETUC og BusinessEurope – skal præsentere en vej videre for det europæiske samarbejde. De skal hver have forberedt en visuel præsentation (f.eks. en planche) og forberede en mundtlig præsentation, der skal vare ca. 2 minutter.

Som afslutning på spillet skal eleverne træde ud af deres roller og tænke selv. De skal gå hen til den interessegruppes planche eller vej videre for EU, som de personligt er mest enige med. En spilleleder går rundt til de fire forskellige elevgrupper og spørger ind til, hvorfor de har valgt netop den vej.

Særlige opgaver for redaktør og journalister

Redaktørens rolle er at vejlede journalistgrupperne, der er fordelt på fem medier (se rollekortene). Redaktøren skal læse og godkende artiklerne, før de offentliggøres og sikre, at de bliver distribueret og vist til alle deltagere i spillet effektivt. Det kan involvere at slå den op på et webforum, via PowerPoint vise dem på projektoren eller hænge dem op på en opslagstavle.

Journalisterne har en vigtig funktion i spillet. De stiller spørgsmål til lande og interessenter og videreformidler svarene. Ved at stille spørgsmål til flere aktørers holdninger og bore i svarene er journalisterne med til at sætte dagsorden for, hvad der diskuteres. Det er vigtigt, at journalisterne er bevidste om den indflydelse, de har.

Redaktøren skal sørge for at koordinere tæt med Donald Tusk – og skal sikre, at journalisterne har historier på plads om interessegruppernes interventioner i forhandlingerne.

Fagbladet, Dagbladet Solidaritet og Business Magazine skal i 1. session skrive en historie om generalstrejken. De kan også vælge at skrive om erhvervslobbyisme i forbindelse med BusinessEuropes intervention med champagnebrunch.

Sladderspalten og Dagbladet Solidaritet skal i anden session skrive hver deres artikel om stormen og døden på Middelhavet. Artiklen skal holdes hemmelig og læses op under forhandlingerne mellem udenrigsministrene. Redaktøren skal tjekke, at artiklerne er formuleret rigtigt og bede journalisterne læse artiklerne op, når Donald Tusk giver tegn.

Dagbladet Fædrelandet skal særligt sikre dækning af Pegidas interventioner i begge sessioner.

Hvis spillet ikke har alle mediegrupper med, er det helt afgørende, at redaktøren sørger for, at andre medier løfter opgaverne med breaking news, så spillets plot kan køre.

EU's fremtid på spil

I spillet om EU's fremtid skal eleverne finde fælles løsninger på nogle af de store udfordringer, som EU står overfor. Spørgsmålene er: Hvor mange penge skal medlemslandene afsætte på deres nationale budgetter til de fælles kasser i EU? Skal pengene bruges på investeringer i velfærd eller forbedrede vilkår for erhvervslivet? Hvordan skal flygtninge fordeles mellem medlemslandene? Hvem bestemmer egentlig i EU – og hvem skal forme samarbejdets fremtid?

Eleverne får roller som repræsentanter for op til ti forskellige medlemslande, for erhvervslivets og fagforeningernes interesseorganisationer og for de to brede bevægelser Pegida og DiEM25. De har forskellige og indimellem modstridende ønsker til forhandlingerne. En sidste gruppe elever er journalister, som dækker forhandlingerne i løbet af dagen, ud fra forskellige perspektiver på op til fem medier med hver deres særkende.

Læringsmål
Spillet giver en grundig forståelse af EU's medlemslandes magtforhold og prioriteter og en indføring i udfordringerne ved at træffe fælles beslutninger om flygtningekrisen, den økonomiske krise og fremtiden for samarbejdet. Spillet vækker nysgerrighed på spørgsmål om bekæmpelse af arbejdsløshed, om udfordringerne ved EU's ydre grænser og en lang række andre faglige problemstillinger. Eleverne får desuden et realistisk indblik i centrale aktører i europæisk politik.

Spillet kan bruges uden forudgående viden hos eleverne, men kan også udbygges og styrkes med målrettede undervisningsforløb op til spillets afvikling. Her kan læreren bruge de gratis forløb til grundskolen på www.undervisning.deo.dk/folkeskole eller lade eleverne arbejde med de synopsisopgaver, der er designet til brug på ungdomsuddannelserne på www.undervisning.deo.dk/gymnasium.

Gennemtestet materiale
Spillet om EU's fremtid er udviklet og forbedret i et forløb med i alt 15 dagsarrangementer i efteråret 2016, hvor DEOundervisnings medarbejdere har været ude på gymnasier, efterskoler og folkeskoler og arbejdet med både elever, lærere og pædagogiske konsulenter.

DEOundervisning har siden 2009 udarbejdet rollespil til brug i undervisningen i EU-emner. Spillene trækker på de øvrige materialer, vi udgiver på vores hjemmeside www.undervisning.deo.dk, hvor en række temapakker til ungdomsuddannelserne og forløbspakker til grundskolen sætter læreren i stand til at arbejde med aktuelle cases, der giver indblik i, hvad EU er for en størrelse.

Rollespillet er udviklet af DEOundervisning med Marie Sand Kirk som projektleder.

Tekst: Marie Sand Kirk, Rasmus Nørlem Sørensen og Annie Hagel

Pædagogiske konsulenter: Ida Hegner, Niels Prahl og Jesper Højgaard Petersen

Redaktion: Rasmus Nørlem Sørensen

Grafik og layout: Notat Grafisk

Spillet om EU's fremtid er en del af *Læringsprojekt Europa*, der har modtaget støtte fra Undervisningsministeriets udlodningspulje i 2015-2017.